

Τεχνολογία Πολυμέσων 7^ο εξάμηνο ΣΗΜΜΥ

Εξαμηνιαία Εργασία (2022-2023) – Αναφορά

Φοιτητής: Ανδρέας Καλαβάς

ΑΜ: 03119709

Η εφαρμογή έχει υλοποιηθεί με όλες τις απαιτούμενες λειτουργικότητες. Στην υλοποίηση έχουν γίνει οι παρακάτω παραδοχές:

- Με την έναρξη της εφαρμογής (όταν κάνουμε run τον κώδικα), δημιουργείται ένα παιχνίδι με τα ευκολότερα χαρακτηριστικά (επίπεδο 1, 9 βόμβες, και 180 δευτερόλεπτα).
- Όταν δημιουργούμε ένα σενάριο (με την επιλογή Create) δίνουμε και το όνομα του αρχείου, έτσι ώστε να έχουμε περισσότερα σενάρια έτοιμα ταυτόχρονα.
- Όταν φορτώνουμε ένα σενάριο (με την επιλογή Load), πάλι δίνουμε το όνομα του αρχείου το οποίο περιέχει το σενάριο που επιθυμούμε. Σε περίπτωση λάθους (αν δεν βρεθεί το αρχείο ή αν δεν είναι σωστό), τότε δεν φορτώνεται τίποτα, και παραμένει η περιγραφή που υπήρχε (είτε φορτωμένη νωρίτερα, είτε η default - αυτή του πρώτου σημείου).
- Όταν ξεκινούμε ένα γύρο (πατώντας την επιλογή Start), τότε δημιουργείται ένα παιχνίδι με την ανάλογη περιγραφή (είτε φορτωμένη, είτε η default), αλλά ακόμα δεν ξεκινά ο χρόνος, ούτε καθορίζονται οι θέσεις των βομβών.
- Η αρχικοποίηση του χώρου (δηλαδή η τοποθέτηση των βομβών και ο ορισμός των αριθμών στα τετράγωνα) και η αντίστροφη μέτρηση γίνονται με το που ο χρήστης κάνει την πρώτη του προσπάθεια (αριστερό κλικ).
- Πάντα, το πρώτο τετράγωνο που ανοίγει ο χρήστης είναι κενό (δεν υπάρχει βόμβα ούτε σε αυτό, αλλά ούτε στα 8 γειτονικά του).
- Η υπερβόμβα σταματά να λειτουργά σαν υπερβόμβα, αφού ο χρήστης ανοίξει 5 τετράγωνα (δηλαδή κάνει αριστερό κλικ, σε 5 κλειστά τετράγωνα).
- Η καταχώρηση κάποιου παιχνιδιού γίνεται αφού έχουμε κάποιο αποτέλεσμα (νίκη ή ήττα), και όχι όταν ξεκινούμε νέο, ενώ δεν έχουμε ολοκληρώσει το προηγούμενο. Συγκεκριμένα πρέπει να πατηθεί το κουμπί OK στο παράθυρο που εμφανίζεται με την λήξη του παιχνιδιού.
- Η αποκάλυψη των ναρκών (με την επιλογή Solution), μπορεί να γίνει σε παιχνίδι που τρέχει, και όχι πριν ξεκινήσει ο χρόνος.
- Οι 5 γύροι που παρουσιάζονται αποθηκεύονται εξωτερικά, και άρα δεν χάνονται κάθε φορά που τερματίζουμε την εφαρμογή.